

PROLOGUE

A la finale de BARBARIAN - LE GUERRIER ABSOLU, le barbare a vaincu les guerriers de Drax et libéré la Princesse Mariana de son mauvais sort.

Drax s'est enfui dans les donjons au-dessous de son château noir, jurant de créer des ravages dans la Cité Précieuse.

Il fut décidé qu'il n'y avait qu'un seul moyen d'arrêter Drax. Le barbare et Mariana - elle-même une épéiste accomplie - sont les seuls deux guerriers assez habiles pour survivre le voyage périlleux jusqu'à la tanière de Drax. Ils doivent l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

BARBARIAN II

LE DONJON DE DRAX

CHOIX DE PERSONNAGE

Vous pouvez choisir d'être le barbare ou la Princesse Mariana. Au début du jeu les deux personnages apparaissent. Choisissez votre guerrier en bougeant le joystick à gauche ou à droite et en pressant FIRE.

NIVEAUX

Vous devez vous battre pour avancer à travers trois niveaux - les Terres Désolées, les Cavernes, et les Donjon - avant d'arriver au quatrième niveau, le Sanctuaire Secret de Drax. Ces différentes parties doivent être jouées dans le bon ordre.

Chacun de ces trois premiers niveaux est un labyrinthe fait de 28 écrans. Chaque fois que vous voyez un nouvel écran, vous avez la possibilité de marcher à gauche, à droite, ou à travers les portes ou cavernes au fond de l'écran.

La direction dans laquelle vous marchez, que vous pouvez suivre sur une carte, change continuellement et c'est pourquoi un compas (sur lequel l'épée pointe toujours vers le Nord) a été placé au bas de l'écran.

Lorsque vous arrivez à la sortie du niveau suivant, le Visuel de Niveau va clignoter pour vous avertir. Il vaut mieux ne pas quitter un niveau sans recueillir d'abord tous les objets magiques utilisables (voir ci-dessous).

MONSTRES

Sur chacun des trois premiers niveaux vous devez combattre six types différents de monstres, certains peuvent être tués avec un coup placé au bon endroit.

Ils sont:

Les Terres Désolées Bêtes Sauriennes, Hommes de Neanderthal, Singes, Poulets Mutants, Stabbers, Floaters.

Les Cavernes Carnivores, Gardes d'Orc, Crabes, Choses Glissantes, Gnomes de Cave, Stingers.

Le Donjon Choses de Fosses, Maîtres de Donjon, Larves Géantes, Gobblers, Yeux, Orcléts.

Si vous survivez jusqu'au Sanctuaire de Drax, vous devez faire face à l'Idole Vivante, un grand Demon et, finalement, le redoutable Drax!

OBJETS MAGIQUES

A chacun des trois premiers niveaux, il y aura deux objets magiques que vous devez absolument recueillir afin de survivre au cours de votre quête.

L'axe augmente vos forces;

Le globe vous empêche d'être tué instantanément par les pouvoirs magiques de Drax;

La potion augmente votre résistance;

La clé ouvre les portes à hermes;

Le bouclier vous protège contre une mort instantanée par le feu du Demon;

Le bijou mets l'Idole Vivante hors de combat lorsque l'Idole est atteinte.

ENERGIE AND VIES

Votre énergie est visualisée sous forme de barre au coin supérieur droit de l'écran.

Vous commencez le jeu avec cinq vies. Vous pouvez gagner des vies supplémentaires à travers le jeu en ramassant tous les crânes que vous pourrez trouver. Ceux-ci contiennent la force-vie des guerriers qui vous ont précédé. Lorsque vous perdez toutes vos vies, vous recommencez au niveau auquel vous vous trouvez.

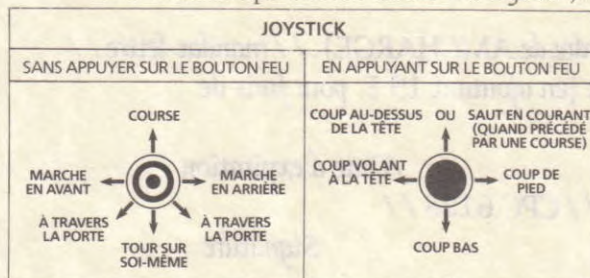
L'énergie du monstre que vous êtes en train de combattre est visualisée sous forme de barre au coin supérieur gauche de l'écran. Lorsqu'il n'y a plus d'énergie, le monstre est tué.

POINTS

Les mouvements de combat les plus difficiles marqueront beaucoup de points et feront plus de dégâts.

MOUVEMENTS DU JOYSTICK

Ceci sont vos directives pour le joystick lorsque vous êtes tournés vers la droite (inversez les mouvements lorsque vous êtes tournés vers la gauche).



KEYBOARD	
	BARRE D'ESPACEMENT ENFONCÉE
Q = COURSE	Q = COUP AU-DESSUS DE LA TÊTE ou SAUT EN COURANT quand précède par une COURSE
A = TOUR SUR SOI-MEME	A = COUP BAS
O = MARCHE EN ARRIERE	O = COUP VOLANT A LA TETE
P = MARCHE EN AVANT	P = COUP DE PIED
N = A TRAVERS LA PORTE	
CLR = PAUSE	ESC = QUITTER

Pour sauter au-dessus de trous ou fosses, vous aurez besoin de sauter en courant. Si vous ne sautez pas assez loin, vous vous trouverez vacillant sur le rebord du trou. En agitant rapidement le joystick à droite et à gauche, vous pouvez être sauvé.

BARBARIAN II a été conçu et créé par STEVE BROWN. Son: RICHARD JOSEPH. Graphiques: JO WALKER et STEVE BROWN. Amstrad programmation: PAUL ATKINSON et TOM LANIGAN pour M.C. LOTHLOREN. Atari ST programmation: I.D.S. Amiga programmation: DAVE CHAPMAN. Commodore 64 programmation: ROB STEVENS. IBM PC programmation: PAUL MURRAY pour M.C. LOTHLOREN.

Graphiques supplémentaires: LORNE CAMPBELL.

Jeu et emballage © Palace Software 1989

LE LOGICIEL DE TELECHARGEMENT "AMCHARGE" QUI VOUS EST OFFERT AVEC CE LOGICIEL VA VOUS PERMETTRE D'ACCEDER A DES CENTAINES DE HITS POUR VOTRE AMSTRAD 464 OU 6128 POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR LE SERVICE MINITEL 3615 AMCHARGE.

Le téléchargement consiste à transférer le logiciel sur votre Amstrad par le biais de la ligne téléphonique, du Minitel, et d'un câble de liaison Minitel-Amstrad.

Le logiciel télécharge sera soit "loué" soit "vendu". S'il est loué il restera dans la mémoire de l'Amstrad jusqu'à ce que vous chargiez un autre programme. S'il est vendu il sera automatiquement sauvegardé sur une cassette ou une disquette pour être utilisé ensuite autant de fois que vous le souhaitez. Si vous disposez d'un Minitel il ne vous manque plus que le câble de liaison Minitel-Amstrad que vous obtiendrez gratuitement en renvoyant le coupon ci-dessous. Si vous n'avez pas encore de Minitel téléphonez à votre Agence des Telecommunications (Tel 14) qui vous indiquera comment en obtenir un gratuitement.

Tapez 3615 AMCHARGE sur votre Minitel et découvrez les centaines de titres disponibles.

AMCHARGE est une marque déposée de AMSTRAD INTERNATIONAL SA.

RENOVEZ CE BON ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE CABLE DE LIAISON MINITEL-AMSTRAD CPC QUI VOUS DONNERA ACCES A DES CENTAINES DE LOGICIELS PAR TELECHARGEMENT.

Veuillez m'envoyer par retour

NOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____ VILLE: _____

1 Câble de liaison Minitel-Amstrad CPC		gratuit
Câbles supplémentaires Minitel-Amstrad CPC	x 49 F. =	
Lot de 4 Disquettes vierges	x 99 F. =	
Lot de 4 Cassettes vierges	x 29 F. =	
Frais de Port et d'emballage	=	19 F.
Total	=	

Règlement

Je joins // un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE). // mandat-lettre //
je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F. pour frais de
remboursement) //

Je paie par Carte bancaire No / /Date d'expiration /

Préciser votre ordinateur CPC 464 // CPC 6128 //

A renvoyer à l'adresse:

Signature

AMCHARGE

BP 36

06561 VALBONNE CEDEX